

Fomentar la concentración y la participación en el aprendizaje significativo por parte de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda a través de estrategias didácticas basadas en el juego en el primer periodo 2025

Wendy Yolany Páez Tarazona

Yeny Esmeralda Ferreira Verjel

Asesor

Merlys María Monterrosa Monterrosa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativo, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la institución educativa colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda del municipio de Abrego Norte de Santander, trabajando con un grupo de niños con edades entre los 6 y 7 años del grado primero. El objetivo general de este proyecto fue fomentar la concentración, participación activa y aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado del colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda a través de estrategias didácticas basadas en el juego, utilizando un enfoque cualitativo y experimental a través de estrategias didácticas basadas en el juego reconociendo sus efectos en la concentración y participación activa. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención y concentración en el aula, es una herramienta muy importante para transportar a los estudiantes al mundo del conocimiento y se toma como una forma de aprendizaje que se adapta a las edades, necesidades, intereses y expectativas de los niños y niñas.

Palabras clave: Educación, enseñanza, estudiantes, aprendizaje.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Carlos Julio Torrado Peñaranda School in the municipality of Abrego, Norte de Santander, working with a group of children between the ages of 6 and 7 in first grade. The general objective of this project was to promote concentration, active participation, and meaningful learning among first-grade students at Carlos Julio Torrado Peñaranda School through play-based teaching strategies. This qualitative and experimental approach was used to recognize their effects on concentration and active participation. From this research exercise, it was concluded that play, as a teaching strategy to strengthen attention and concentration in the classroom, is a very important tool for transporting students to the world of knowledge and is considered a form of learning that adapts to the ages, needs, interests, and expectations of children.

Keywords: Education, teaching, students, learning.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	22
Referentes Éticos	23
Herramientas y Métodos	25
Enfoque y Tipo de Estudio	25
Unidad de Análisis	26
Técnicas para la Recolección de Datos.....	26
Categorías para el Análisis de Datos	28
Resultados	30
Fase de Exploración	30
Fase de Experimentación	30
Fase de Identificación de variaciones	31

Análisis y Discusión	33
Conclusiones y Recomendaciones	40
Referencias Bibliográficas	44
Apéndices.....	48

Lista de Apéndices

Apéndice A Muestras de investigación	48
---	----

Introducción

La siguiente investigación se realizó en la Institución educativa colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda en el municipio de Abrego, Norte de Santander, la cual fue una experiencia enriquecedora para nuestro proceso de formación, en donde se nos permitió indagar y emplear diferentes estrategias de aprendizaje que contribuyeran de manera significativa en la problemática identificada; este proceso se ha centrado en la aplicación de tres experiencias pedagógicas con cuales se abordaron los objetivos específicos del proyecto en donde el juego fue el eje central para fortalecer y mejorar la concentración y atención de los niños y niñas del grado primero de dicha institución. Por otra parte, la selección de este tema argumenta la importancia de fortalecer y estimular el desenvolvimiento cognitivo, social y emocional en la etapa formativa inicial, dado que la atención y concentración son una habilidad muy importante que les permite procesar y retener la información de manera efectiva, lo cual mejora el rendimiento académico.

En el grado primero de la institución educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda se ha observado que los niños presentan diversas dificultades para mantener la atención y concentración a lo largo del desarrollo de diferentes actividades educativas, algo que perjudica negativamente su desempeño académico, participación en el aula e interpretación de temas propuestos. Esta posición se ve agravada por el empleo continuo de material impreso y pocas actividades didácticas que les permitan a los niños vivir experiencias innovadoras en donde adquieran aprendizaje significativo, lo cual limita las interacciones sociales y participativas en el aula, minimizando la experimentación y exploración de los contenidos desde una perspectiva innovadora. Frente a esta situación, se plantea la necesidad de integrar actividades lúdicas basadas en el juego como herramienta primordial, con el objetivo de promover la participación

potenciando la motivación y fomentando la atención en los niños. Además, el juego, al ser una técnica dinámica, lúdica y atractiva, les permite a los niños incorporarse de forma natural en el proceso educativo, lo que facilita el desenvolvimiento de diversas habilidades cognitivas importantes, lo que promueven un ámbito escolar más creativo, dinámico y efectivo. Estudios como los de María Montessori apoyan esta perspectiva, destacando que los niños obtienen un aprendizaje significativo cuando son ellos los protagonistas de su desarrollo, experimentando, manipulando, explorando y fundando el conocimiento por medio de experiencias sociales y lúdicas que les ayuden estimular la atención, concentración y participación.

El objetivo principal de esta investigación es fomentar la concentración, participación y aprendizaje significativo de los estudiantes del colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda a través de estrategias didácticas basadas en el juego. Para lograr esta intención, el estudio toma un enfoque cualitativo, dado que busca interpretar el dominio de dichas estrategias en la motivación y comportamiento de los niños. Asimismo, este estudio es de tipo experimental, puesto que se estudian fenómenos apreciables originados de la aplicación de diversas actividades didácticas basadas en el juego dentro del ámbito educativo. Por otra parte, la recolección de datos se llevó a cabo por medio de técnicas aliadas con los objetivos específicos de esta investigación, por medio de la observación directa, entrevistas, diarios de campo y cuestionarios post-experiencias aplicados a la docente y estudiantes con la finalidad de evaluar los resultados obtenidos en cada una de las experiencias.

Finalmente, uno de los descubrimientos más significativos de esta investigación fue constatar que el juego es un aliado muy importante al momento que querer implementar actividades dinámicas que tengan como objetivo la mejora de la atención en los estudiantes de primaria. Es por esto por lo que, por medio de las estrategias pedagógicas puestas a prueba, se

observó un aumento en la atención, concentración, participación y la comprensión de los contenidos de cada una de las actividades propuestas, lo que demostró que el juego no solo se puede usar solamente para divertir o motivar, si no que este ayuda en los procesos de aprendizaje de manera significativa. Asimismo, el resultado obtenido apoya la importancia de incorporar diferentes metodologías didácticas en las prácticas educativas, principalmente en los primeros años de educación infantil. Finalmente, invitamos al lector a realizar una lectura detallada del presente proyecto de investigación en donde está descrito de manera detallada la problemática, los objetivos, la metodología, las técnicas de recolección de datos y cada una de las estrategias utilizadas e implementadas para que de esta manera puedan comprender lo importante de incorporar el juego como estrategia educativa ya que esta contribuye significativamente a fortalecer el aprendizaje en el aula y a mejorar la atención y concentración en el aula.

Caracterización

El estudio se lleva a cabo en la Institución Educativa “Carlos Julio Torrado Peñaranda” en la vereda Rio Frio a las afueras del municipio de Abrego N.d.S. Esta institución ofrece el servicio educativo en una sola sede, donde se atienden todos los niños desde preescolar hasta undécimo grado; además la institución cuenta con aulas amplias, espacios recreativos, baños adecuados a las edades y les brinda a los estudiantes espacios como el restaurante escolar, cooperativas, canchas, auditorio, coliseo y zonas verdes en donde los niños y niñas experimentan la exploración al medio que los rodea; así mismo, la comunidad educativa está conformada por familias de ingresos medios y bajos dedicadas al comercio y labores del campo.

Por otra parte, el grupo seleccionado para el estudio es un grupo de 25 niños y niñas del grado primero con edades entre los 6 y 7 años; la mayoría de los estudiantes provienen de hogares con recursos económicos medios y bajos del mismo pueblo y veredas cercanas por lo que muchas veces se les dificulta acceder a materiales para realizar ciertas actividades; además se observa que los niños y niñas se distraen con facilidad en el aula lo cual interfiere en el proceso de aprendizaje y desarrollo de actividades.

Los estudiantes de este grupo presentan dificultades en relación con la falta de atención en clase, ya que las actividades que desarrollan en el aula se basan básicamente en transcribir o el desarrollo de guías, lo cual fomenta la monotonía académica y trae consigo la fácil distracción; esto evidencia la escases de estrategias pedagógicas ya que la maestra es tradicional y se rige por seguir un mismo patrón de enseñanza en donde no se implementan nuevas experiencias que incentiven la participación activa de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje; debido a esto se presenta escasa participación en las actividades que se desarrollan en el aula lo cual interfiere en el proceso de aprendizaje y rendimiento académico ya que los niños y niñas no quieren estar

sentados realizando siempre lo mismo y prefieren disfrutar de experiencias en donde el juego les permita explorar, experimentar y disfrutar de espacios lúdicos en donde no solo se diviertan si no puedan adquirir aprendizaje significativo. Es por eso por lo que es necesario diseñar e implementar estrategias pedagógicas innovadoras que permita que los niños sean partícipes de sus experiencias y se involucren de manera activa en su proceso de aprendizaje por medio de actividades relacionadas con el juego las cuales les ayuden a seguir instrucciones y mantener la concentración.

Asimismo, los factores contextuales que afectan el desempeño y desenvolvimiento de los niños en el aula incluyen la falta de atención de algunos padres en las actividades escolares de sus hijos, lo que limita el apoyo emocional y educativo en casa; además, la escasez de recursos económicos y el pertenecer a familias disfuncionales pueden interferir en la concentración, participación y rendimiento académico afectando de manera significativa su desarrollo integral. Además, la ausencia de estrategias educativas innovadoras dificulta captar el interés y motivación hacia el aprendizaje ya que, a esta edad, los niños disfrutan de experiencias basadas en el juego ya que mediante estas actividades pueden desenvolverse libremente en el ámbito escolar y así mismo adquirir aprendizaje

Planteamiento del Problema

En el grado primero de la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, los niños han mostrado notables habilidades físicas y trabajo en equipo. Sin embargo, se observa que tienen dificultades para mantener la concentración y la atención durante las actividades educativas, lo que afecta negativamente su rendimiento académico, participación en clase y comprensión de los contenidos. Es importante destacar que los estudiantes se desenvuelven mucho mejor cuando se implementan actividades didácticas y trabajos grupales que fomentan la interacción, lo que les permite involucrarse de manera más activa en su proceso de aprendizaje.

Actualmente, las actividades se llevan a cabo principalmente mediante material impreso los cuales no suelen ofrecer interacciones integradas y la posibilidad de experimentar los temas mediante experiencias didácticas; es por eso por lo que la falta de estrategias innovadoras y la dificultad para implementar métodos efectivos que fomenten la concentración y la participación activa, afecta negativamente el compromiso de los niños con su proceso educativo.

Por esta razón, se propone implementar actividades didácticas basadas en el juego con el objetivo de estimular la participación de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje. Estas actividades se desarrollarán a través de dinámicas lúdicas, donde el juego será el eje central; De acuerdo con Montessori, el juego es una actividad voluntaria, agradable, con una finalidad y espontáneamente elegida. Es también creativa, implicando solución de problemas, aprendizajes de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas. (pg.5) por otra parte, a través del juego los niños no solo aprenden conceptos de forma natural y entretenida, sino que también mejoran su capacidad de atención y concentración en el aula; es por eso que Montessori menciona que “los niños aprenden por medio de la participación activa, implicándose de manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismo, especialmente utilizando las manos”. (pg.5).

Además, estas actividades favorecen la autonomía, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, elementos esenciales para su desarrollo integral. Gracias a la implementación de estas estrategias lúdicas, los niños pueden mantener el interés en las actividades escolares por más tiempo, facilitando así su proceso de aprendizaje y mejorando su desempeño académico.

La brecha de conocimiento identificada en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda radica en la dificultad de los niños para mantener la atención y la concentración durante las actividades educativas; esto se debe simplemente a que en la escuela de metodologías anticuadas no se deja al niño hacer sus propios hallazgos, el maestro es el que distribuye al alumno la exploración ya creada y esto se vuelve aburrido para el niño; Ante esto, Montessori explica que el rol del educador debe ser alguien que guía al niño por los recorridos del descubrimiento, puesto que una cosa es que alguien incite el interés del niño a seguir el camino, y otra muy diferente es tener a alguien cerca que esté dirigiéndolo firmemente y de forma forzada; debido a esto se resalta la necesidad de diseñar e implementar estrategias innovadoras que fomenten la participación activa de los niños y niñas por medio de actividades basadas en el juego las cuales fomenten la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, lo que nos lleva a formular la pregunta de investigación correspondiente.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la concentración, la participación y el aprendizaje significativo por parte de los estudiantes de primer grado del Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda a través de estrategias didácticas basadas en el juego, en el primer periodo 2025?

Objetivos

Objetivo General.

Fomentar la concentración, participación y aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado del colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda a través de estrategias didácticas basadas en el juego.

Objetivos Específicos.

Explorar el acercamiento de los estudiantes de primer grado para incentivar la concentración y participación, a través de estrategias didácticas basadas en el juego.

Movilizar la capacidad de concentración y participación de los estudiantes de primer grado a través de la experimentación con dinámicas didácticas basadas en el juego que promuevan el aprendizaje significativo.

Reconocer los cambios en la concentración, participación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer grado después de la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En el marco de esta investigación, se establecen los siguientes referentes conceptuales fundamentales para el desarrollo del estudio. Estos conceptos serán analizados y relacionados con el contexto educativo y la problemática identificada en la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda.

La Atención y Concentración en el Aprendizaje, según Sánchez (2019) citado en Giler Cedeño, M. J. y Meza Intriago, H. A. (2024), es un proceso cognitivo que permite a una persona concentrarse en un estímulo o actividad específica mientras ignora otras distracciones; Por su parte, la concentración es la capacidad que tiene una persona para conservar de manera fija su atención en un objeto a profundidad y durante largo tiempo, Sánchez (2019) citado en Giler Cedeño, M. J. y Meza Intriago, H. A. (2024) menciona, por su parte, la concentración es la capacidad cognitiva de dirigir toda la atención hacia una tarea o actividad específica mientras se ignoran otros estímulos o distracciones del entorno. Por lo anterior, en la formación infantil, la falta de habilidades adecuadas genera dificultades para conservar la atención, lo cual afecta la comprensión y conservación de conocimientos; es por eso que podemos decir que los problemas de atención y concentración se basan fundamentalmente por la falta de estrategias innovadoras en el aula, ya que los niños y niñas del grado primero se cansan con facilidad cuando las actividades son exageradamente creadas y no dan pie a la exploración del ambiente y la participación activa.

Por otra parte, las estrategias pedagógicas innovadoras Al profesor le corresponde innovar en su práctica pedagógica a partir de estrategias de enseñanza que favorezcan en los estudiantes procesos de aprehensión de los contenidos, desde los cuales pueda reflexionar,

analizar, establecer relaciones con su realidad y con los retos que impone la sociedad; además, Delgado Saeteros, E. Z., Lema Cachinell, B. M., & Lema Cachinell, A. N. (2024) mencionan, es primordial destacar que la innovación pedagógica se enfoca en la mejora del aprendizaje de los estudiantes a través del desarrollo de sus competencias y la interacción entre sus experiencias anteriores y la adquisición de nuevos conocimientos.

Con relación a esto, los docentes de la institución educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda, deben contribuir en su quehacer pedagógico a que los niños del grado primero por medio de estrategias innovadoras puedan desarrollar competencias en donde se propicie la adquisición de nuevo conocimientos teniendo en cuenta los conocimientos anteriores y los nuevos.

Asimismo, en relación al rol del docente como facilitador de aprendizaje, podemos resaltar que el rol del docente en el aprendizaje infantil ha evolucionado hacia una imagen de facilitador, cuyo trabajo primordial es regir a los escolares en la reconstrucción de su propio conocimiento; en ese sentido, En este rol, del educador como guía, Montessori citada en Dattari et al. (2017) indica, "Es importante que el maestro dé al niño la suficiente información para estimular su interés y para que pueda utilizar el material, pero, al mismo tiempo, es igualmente importante que sólo le dé el mínimo necesario de manera que quede el mayor campo posible para la investigación individual propia del niño". (pg.6).

Referentes Teóricos

En el siguiente apartado se presentan algunos referentes teóricos vinculados con los aspectos centrales bajo los cuales se asume esta investigación; De allí, los autores establecieron los fundamentos teóricos que orientaron el desarrollo de la sobre la problemática abordada.

Para empezar, Machado, Márquez y Suárez (2019) piensan que para unos la atención es un proceso, para otros un componente, pero concuerdan en su capacidad para dirigir, guiar, intervenir, inclusive transformar la distribución de los procesos psicológicos; pero por otra parte, también ,mencionan que la atención permite dirigir la conciencia hacia determinado mecanismo del medio interno o externo y filtrando información, además se guía por objetivos o por la trascendencia de la actividad para el sujeto; facilitando la adaptación del organismo, incidiendo en la calidad del aprendizaje.

En palabras de Joao (2009) “la concentración es la habilidad que tiene la persona para focalizar la atención por periodos prolongados” (pg.19). Es por eso, que el foco de atención debe ser relevante para los niños y niñas y en función de sus intereses, necesidades y lo que se quiere alcanzar; teniendo en cuenta lo anterior, podemos mencionar que algunos niños aprenden mejor visualmente, otros auditivamente y otros de manera corporal, por lo que es importante recurrir a diferentes estrategias de enseñanza para incluir a todos los estilos de aprendizaje, ya que la concentración es más fácil cuando la actividad es atrayente o motivadora para el niño.

Por su parte, Ausubel, D. (1983). Menciona que el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras; esto puntualiza la forma en que los niños construyen su propio conocimiento, vinculando la nueva información con los conocimientos y experiencias previas.

Por otra parte, en relación con el aprendizaje activo, Britton, L. (2001) en relación con el método Montessori menciona "Todos los niños aprenden por medio de la participación, implicándose de una manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismos, especialmente utilizando las manos." (pg.27). Este aspecto refuerza la idea de que los métodos tradicionales basados en la reproducción de contenidos y el uso característico de guías, restringe el aprendizaje significativo.

Asimismo, podemos incluir a Piaget (1952), el cual menciona que aprendizaje activo permite a los niños construir su propio conocimiento a partir de la interacción con su entorno. En ese sentido, es importante mencionar que en la institución educativa las experiencias inversivas a través del juego son escasas ya que por lo general las actividades están encaminadas por medio de material impreso y los niños cuentan con muy pocos espacios para adquirir aprendizaje por medio del juego lo cual hace de las clase un espacio monótono en donde los niños y niñas se distraen con facilidad y que al ser niños pequeños buscan disfrutar de experiencias en donde el juego les brinde no solo oportunidad para divertirse sino para aprender; de ahí la necesidad de buscar estrategias innovadoras que no solo favorezcan el aprendizaje sino fortalezcan la concentración y atención en el aula.

Según Liberio (2019), la atención en niños en esta etapa de la vida está principalmente centrada en su propio interés, y pueden ser fácilmente distraídos por estímulos externos. La concentración, que es la habilidad de mantener la atención enfocada en una tarea durante un período de tiempo, se está desarrollando en esta etapa; es por eso por lo que, para aumentar la atención en los niños, se pueden efectuar diferentes estrategias, como formar rutinas, proporcionar actividades estimulantes, provocar el juego imaginativo. Etc.,

Se pueden señalar a Mora et al. (2016). En relación con el juego como método de aprendizaje los cuales mencionan que es fundamental tener presente que el juego no se trata de jugar por jugar, es decir, un simple desgaste de energías; el juego como método de enseñanza y aprendizaje, debe tener un propósito, una programación y unos objetivos específicos. Desde esta contemplación, se hace entonces necesario conocer los propósitos de los juegos libres, los dirigidos, y sus respectivas funciones e implicaciones; es por eso, que teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, podemos decir que el juego como método de aprendizaje no se debe ver como una pérdida de tiempo, sino que como investigadores debemos indagar acerca de las funciones en las que el juego puede promover aprendizaje significativo y así conseguir implementar el juego como método de aprendizaje en el aula.

Además, Fröbel (1826) afirma que "el juego no solo es una forma de diversión para el niño, sino también un medio de expresión y aprendizaje" (p. 72).; en ese sentido, el juego ejerce un papel esencial en el aprendizaje y desarrollo integral del niño y es un instrumento pedagógico fundamental, ya que, a través de él, el niño logra experimentar, desenvolver su imaginación, estudiar el mundo que lo rodea y solucionar problemas de manera autónoma.

Por otro lado, Junco Chávez, et al. (2024), en relación con la teoría sociocultural de Lev Vygotsky mencionan que el juego simbólico, cumple una función importante en el desarrollo de la atención voluntaria en los niños; en su teoría menciona que los niños durante el juego asumen roles y siguen reglas, lo requiere cohibir impulsos y mantener la atención o concentración en las actividades planteadas. Vygotsky también propuso los juegos colaborativos, ya que por medio de este tipo de juegos los niños aprenden a enfocar su atención y mejorar o regular su comportamiento.

Cabe destacar que, Piaget J (1961) sostiene que el juego también desempeña un papel fundamental en el desarrollo social de los niños, ya que través del juego, los niños aprenden a interactuar con otros, a compartir, a tomar turnos y a solucionar problemas de manera tranquila. Además, el juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo; por medio del juego también se estimula el equilibrio y la adaptación lo que impulsa una atención activa. Así que el juego es un instrumento pedagógico significativo para atraer y conservar la atención de los niños en el proceso educativo

Referentes Técnicos

Las bases curriculares para la educación inicial según el Ministerio de Educación Nacional (2016) establece que el aprendizaje en la primera infancia debe estar fundamentado en experiencias significativas, las cuales incluyan el juego, la exploración y la interacción social. Todo esto con la intención de incorporar habilidades didácticas con la finalidad de estimular la participación de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje.

Asimismo, el Ministerio de Educación Nacional (2014), en el Documento No. 20 - Serie de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial, en el marco de la Atención Integral, resalta que la educación inicial debe centrarse en la construcción de ambientes de aprendizaje en los que el juego sea un recurso pedagógico esencial. Esto confirma que lo mencionado en el proyecto en relación con problemática en relación con las metodologías implementadas en el aula no cumplen con las orientaciones dadas por el Ministerio de Educación Nacional lo cual afecta en la motivación y atención de los estudiantes en el aula.

Por otra parte, El ministerio de Educación Nacional (2014), en el Documento No. 22 - Serie de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial, en el marco de la Atención Integral menciona con relación al juego, “Entonces, el juego se convierte en un “contexto de

escucha” de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, donde las y los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes” (pg.16). Finalmente, el informe de UNICEF (2018) en relación al aprendizaje a través del juego menciona; “En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación por aprender”. (pg.10). Según este documento, las habilidades educativas instituidas por el juego permiten que los escolares se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, lo cual beneficia la motivación y el rendimiento académico.

Referentes Legales

Los referentes legales establecen el marco normativo que regula la educación y los derechos de los niños, garantizando la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas en el contexto educativo del presente estudio.

La ley 115 de 1994 en su artículo 20 establece los objetivos generales de la educación básica. Y el artículo 9°. Menciona el derecho a la educación. El desarrollo del derecho a la educación se regirá por ley especial de carácter estatutario. (MEN, 2014, p.5); por su parte, el decreto 1860 de 1994 Artículo 14. Contenido del proyecto educativo institucional menciona; Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio. (MEN,2019, pg,7)

Asimismo, la ley 1804 de 2016 en el artículo 9° Líneas de acción. La Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre requiere unas líneas estratégicas para dinamizar y dar sostenibilidad a su gestión. (MEN,2016) y el artículo 13

Funciones del Ministerio de Educación Nacional, en el ítem b menciona, Definir la línea técnica para la educación inicial a través de la construcción de referentes conceptuales, pedagógicos, y metodológicos. (MEN,2016)

Finalmente, la convención sobre los derechos del niño (UNICEF,1989) Reconoce el derecho de los niños a una educación de calidad, asegurando metodologías que favorezcan su bienestar y desarrollo integral; el Artículo 28 en el inciso 1 Menciona; “Los Estados Parte reconocen el derecho del niño a la educación y, a fin de que se pueda ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad de oportunidades ese derecho; en el inciso a se menciona; Adoptar medidas para fomentar la asistencia regular a las escuelas y reducir las tasas de deserción escolar. (UNICEF, 1989, pg.22) y el artículo 29 en el inciso 1 menciona, “los Estados Parte convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a” Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades; (UNICEF, 1989, pg., 22-23)

Referentes Éticos

Los referentes éticos son fundamentales en cualquier investigación, ya que garantizan la integridad y el respeto por los participantes. En el contexto educativo, la investigación debe seguir principios éticos clave como:

Incidir en las decisiones, en la serie de formación sobre el enfoque basado en los derechos de la niñez, la UNICEF (2022) menciona; derecho que tienen niños, niñas y adolescentes a que sus opiniones sean tenidas en cuenta en las decisiones que se toman sobre los asuntos que los involucran directamente o que les interesan. (pg.5)

Por otra parte, en relación con la participación respetuosa, en la serie de formación sobre el enfoque basado en los derechos de la niñez, la UNICEF (2022) menciona; Los niños, niñas y

adolescentes deben ser tratados con respeto y deben contar con oportunidades para expresar sus puntos de vista y generar ideas. Los equipos también deben respetar y contar con la aprobación de las familias, escuelas y contexto cultural. (pg. 9)

Asimismo, Carracedo, M., Sánchez, D., & Zunino, C. (2017) mencionan, El consentimiento informado se basa en el principio que señala que los individuos competentes tienen derecho a escoger libremente si participarán en una investigación y protege la libertad de elección del individuo y respeta su autonomía. (pg.16)

Finalmente, la confidencialidad y protección de datos es un factor esencial en una investigación, es por eso por lo que Hernández Rivera, E., & Mancilla Dávila, P. R. (2021) mencionan, “Respetar la privacidad y la confidencialidad se vuelve un imperativo ético, una obligación para todo el personal que desee realizar una investigación utilizando las bases de datos físicos o electrónicos existentes”.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo dado que busca comprender y analizar la influencia de estrategias didácticas basadas en el juego para fomentar la concentración, participación activa y aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado de la institución educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda en el municipio de Abrego Norte de Santander; de esta manera, el enfoque cualitativo permite interpretar los cambios en el comportamiento y la motivación de los niños a partir de su interacción con las actividades lúdicas basadas en el juego. Es por eso por lo que con el enfoque cualitativo se tiene una gran extensión de ideas e interpretaciones que enaltecen el fin de la investigación ya que la importancia final del estudio cualitativo radica en comprender un fenómeno social complejo, más allá de medir las variables involucradas, se busca entenderlo; en ese sentido, Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020) mencionan, “La ruta cualitativa resulta conveniente para comprender fenómenos desde la perspectiva de quienes los viven y cuando buscamos patrones y diferencias en estas experiencias y su significado”.

Asimismo, el tipo de estudio es un estudio experimental. ya que el enfoque experimental, nos referimos a un concepto como la difusión que se deriva de la observación y estudio de unos sucesos u objetos; en ese sentido, Siguiendo a Patricia Pavón León Ma. del Carmen Gogeochea Trejo (2010), El estudio en el que el investigador modifica a voluntad una o algunas variables del fenómeno estudiado; generalmente, modifica las variables consideradas como causa dentro de una relación de causa a efecto. El aspecto fundamental de este tipo de estudio es que se pueden asignar al azar las unidades a las diversas variantes del factor causal.), el estudio se centra en un grupo de estudiantes de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado

Peñaranda con edades entre los 6 y años por eso por lo que este diseño es adecuado porque permite un análisis profundo de la problemática dentro de su contexto natural.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio está conformada por un grupo de 25 niños del grado primero, con edades entre los 6 y 7 años de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda, ubicada en la vereda Rio Frio del municipio de Ábrego Norte de Santander.

Baptista L, (2006) citado en Daniel Ignacio Pereira (2010) menciona, “Es un grupo de la población de interés (sobre el cual se recolectan datos, y que tiene que definirse o delimitarse de ante mano con precisión), este deberá ser representativo de la población”.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos, se utilizaron diversas técnicas alineadas con los objetivos específicos del estudio: Según Sampieri (2014 p. 199), “Se expone que un instrumento adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente”. Asimismo, Las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación (Hernández & Duana, (2020).

Es por eso, que para el objetivo de exploración se utilizó la observación directa la cual permitió registrar el comportamiento de los niños durante las actividades habituales del aula sin intervenir, lo cual permitió obtener información de manera objetiva; En ese sentido, Caro, L. (7), menciona, “En investigación cualitativa permite analizar las relaciones entre los participantes gracias al análisis de sus comportamientos y de su comunicación no verbal”.

Por otra parte, también se utilizaron las entrevistas semiestructuradas, aplicadas a los estudiantes las cuales ofrecieron al investigador un margen de maniobra enorme para investigar a

los encuestados; por medio de esta, se pudieron identificar qué cambios surgieron después de las experiencias implementadas en relación con la problemática identificada. De acuerdo con Barrantes (2002) “La entrevista es un valioso instrumento para obtener información sobre un determinado problema en la investigación cualitativa” (pg.208). Por su parte, Bernal (2002, p. 173) la considera como “...una técnica orientada a establecer contacto directo con las personas que se consideren fuente de información...”.

Asimismo, para el objetivo de movilización se utilizaron técnicas de recolección de datos entre los cuales se encuentran los diarios reflexivos; en estos, se registraron las observaciones en relación con la respuesta de los niños a las dinámicas didácticas implementadas en el aula, es decir, de qué manera fueron vividas, sus precepciones, comportamientos, dificultades, etc. Por medio de estos se captó de qué manera se vivieron las experiencias y se pudo realizar un análisis en relación con la capacidad de concentración y participación activa de los estudiantes en las actividades en el aula.

Finalmente, para el objetivo de indagación de cambios, se implementaron cuestionarios Post experiencias, entre los cuales se efectuaron encuestas de percepciones, las cuales fueron aplicadas a los docentes y niños y con las cuales se obtuvieron comentarios sobre las experiencias; es decir, como las vivieron, se identificaron áreas de mejora, se midió el cumplimiento de los objetivos y se priorizaron los cambios para mejorar la experiencia de los niños y niñas.

En conclusión, estas técnicas permitirán obtener una visión integral de los efectos de las estrategias didácticas basadas en el juego, contribuyendo al diseño de propuestas educativas más innovadoras y efectivas para el desarrollo académico de los niños.

Categorías para el Análisis de Datos

Para analizar los datos recolectados, se han definido las siguientes categorías alineadas con los objetivos del estudio: es por eso que podemos mencionar que la concentración y atención evalúa el nivel de enfoque y capacidad de los niños para mantener la atención en las actividades lúdicas y por su parte, la participación activa analiza el grado en el que los niños interactúan, colaboran y se involucran en las dinámicas didácticas; el juego incita a la participación activa, si observamos cómo juegan los niños, regularmente percibiremos que se involucran profundamente en el juego, combinando la actividad física, mental y verbal. , Rodríguez Pintor y Caso de Palá (2000) sugieren que la participación de los estudiantes en clases se ve afectada por el docente y su capacidad para incentivar, que se refleja en la planificación de las clases y las metodologías utilizadas para su desarrollo.

Asimismo, el aprendizaje significativo examina cómo las estrategias basadas en el juego contribuyen a la asimilación y comprensión de conceptos. Ausubel (1963) En relación con el aprendizaje significativo menciona; “Es un proceso que reconoce que tanto el aprendiz presente una actitud de aprendizaje significativo como que el material a ser aprendido debe ser potencialmente significativo para él/ella”. (p. 22)

Por otra parte, la motivación y actitud explora la predisposición de los niños hacia el aprendizaje antes y después de la implementación de estrategias lúdicas.; es por eso que partiendo de la premisa anterior, la motivación de acuerdo con Pérez Solís (2003) se concibe como un proceso psicológico que desde el interior impulsa a la acción y determina la realización de actitudes y tareas educativas, que contribuye a que el alumno participe en ellas de forma activa y persistente, posibilitando el aprendizaje y la adquisición de conocimientos y destrezas y el desarrollo de la competencia. Igualmente, la interacción social observa el impacto del juego en

la cooperación y trabajo en equipo entre los niños. El juego es socialmente interactivo. El juego consiente a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, colocando las bases para fundar un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas (UNICEF, 2019).

Finalmente, de acuerdo con Montessori; el juego es una actividad voluntaria, agradable, con una finalidad y espontáneamente elegida. (pg.5). Por otra parte, es también creativa, implicando solución de problemas, aprendizajes de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas y por otra parte las estrategias didácticas según en el método Montessori, menciona que el material didáctico ocupa un lugar jerárquico; la función que cumple el material didáctico en la educación es muy importante, ya que en el proceso de enseñanza va a favorecer en los siguientes aspectos; ayuda a la motivación, ya que por medio del material didáctico se logra generar interés en el niño para aprender, siempre y cuando el material didáctico sea llamativo y logre despertar el interés en los niños y a su vez ayuda a la construcción de su aprendizaje a través de actividades de aprendizaje significativo, que se realice con el material concreto idóneo el niño logrará crear nuevas experiencias de aprendizaje.

En conclusión, estas categorías permitirán extraer conclusiones relevantes sobre el impacto de las estrategias didácticas, identificando áreas de mejora y consolidando el uso del juego como herramienta de aprendizaje efectivo.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en los instrumentos de recolección de información implementados durante la investigación. Esto con el fin de exponer como estos instrumentos facilitaron el desarrollo del estudio y permitieron dar cumplimiento a los objetivos planteados para la presente investigación:

Fase de Exploración

Teniendo en cuenta la observación realizada durante la actividad y las entrevistas realizadas a los estudiantes de grado primero, se puede decir que la actividad fue recibida muy bien por los niños y niñas ya que mostraron interés por participar, mencionaban que estaban felices de poder salir de aula y realizar una actividad en donde no tuvieran que estar sentados escribiendo; por otra parte, cuando se aplicaron las entrevistas los niños estaban un poco confundidos, ya que ellos relacionan que aprender es solos sentarse en un pupitre a escribir y desarrollar guías, por lo que cuando se les preguntaba si el juego era una forma en la podían aprender algunos respondieron que no o respondían con inseguridad.

Fase de Experimentación

En la fase de experimentación se buscó promover el objetivo Movilizar la capacidad de concentración y participación activa de los estudiantes de primer grado a través de la experimentación con dinámicas didácticas basadas en el juego que promuevan el aprendizaje significativo; en ese sentido, los niños del grado primero, por medio de la actividad en donde de trabajaron los sentidos mostraron gran acogida, ya que en esta actividad los niños y niñas pudieron relacionarse de manera más directa con los materiales, pudieron tocar diferentes texturas, probar sabores dulces, salados y amargos y olfatearon algunas fragancias de plantas, flores, frutas etc.; además, mediante esta actividad los niños se animaron realizar preguntas que

iban surgiendo en la medida en la que vivieron la experiencia; realizando preguntas como ¿Por qué algunas cosas tienen diferentes sabores?, ¿Por qué cuando pruebo algo ácido se me pone la boca con agua? ¿el olor y el gusto van juntos? ¿el tacto solo es con las manos? Asimismo, durante esta actividad los niños mostraron habilidades de trabajo en grupo y concentración, mantuvieron comunicación asertiva y también comentaron sus hallazgos, por ejemplo, la cáscara de la naranja es amarga y por dentro es dulce, las flores tienen un rico olor, también se reían al ver los gestos de sus compañeros cuando probaban algún sabor ácido o amargo.

En general hubo participación por parte de todos los niños y niñas demostrando que no solo mediante material impreso pueden adquirir aprendizaje, sino que mediante este tipo de actividades en donde el juego y la experimentación son protagonistas pueden aprender y mantener un alto grado de concentración ya que por lo general aprenden mejor cuando juegan y experimentan su entorno.

Fase de Identificación de variaciones

Para esta fase se aplicó una encuesta de percepción la cual permitió recolectar información con respecto al impacto de las estrategias aplicadas en el proyecto lo cual permitió dar cumplimiento al objetivo específico tres “Reconocer los cambios en la concentración, participación activa y el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer grado después de la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego” el cual buscaba evaluar el impacto de las estrategias aplicadas en el aula. Es por esto, que estas encuestas evidenciaron que las estrategias implementadas en el aula aportaron significativamente en la concentración y participación de los estudiantes del grado primero, mostrando un avance significativo y evidenciando la importancia de promover espacios en donde los niños y niñas puedan adquirir aprendizaje significativo por medio de espacios donde en donde el juego les permita explorar,

experimentar y resolver problemas, así como también incentiven la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Análisis y Discusión

Esta secuencia permitirá abordar los resultados de manera coherente, proporcionando tanto un análisis detallado como una reflexión crítica sobre los hallazgos. Es por eso; que para el presente estudio se asumió un enfoque cualitativo con el cual se buscó comprender y analizar el contexto en el que se desarrolló la investigación con la finalidad de examinar la influencia de estrategias didácticas basadas en el juego las cuales tuvieron la finalidad de fomentar la concentración, participación activa y aprendizaje significativo en los niños de primer grado; además, con el enfoque cualitativo se buscó interpretar los cambios en el comportamiento y la motivación de los niños a partir de su interacción con las actividades lúdicas basadas en el juego. Por otra parte, los resultados obtenidos pudieron evidenciar un avance significativo en relación con la concentración y atención en los estudiantes del grado primero al trabajar la mediante actividades basadas en el juego como estrategias de aprendizaje. Asimismo, se observó que los estudiantes participaron de manera activa y a su vez se involucraron de manera directa en su proceso de aprendizaje. También, se observó un cambio positivo en la forma en la que los niños interactuaron y demostraron interés por participar de las experiencias. Este análisis se enfoca en los hallazgos obtenidos durante la aplicación de la variable (juego) desde una perspectiva didáctica y pedagógica.

Por otra parte, en relación al análisis del acercamiento de la población a la variable, al inicio los estudiantes presentaban poca participación, atención y concentración en las actividades implementadas en el aula; es por eso por lo que esas situaciones confirmaron la necesidad de desarrollo del proyecto; este primer acercamiento permitió explorar la importancia de un análisis como punto de partida para diseñar estrategias significativas; así mismo la observación y el diálogo con la docente permitieron identificar las dificultades las cuales

apoyaron la necesidad de elaborar un proyecto el cual permitiera gestionar de manera significativa la intervención.

Asimismo, el impacto de la variable en la experimentación, en la implementación de la actividad “Explorando a través de los sentidos” promovió un espacio de juego y aprendizaje activo, reforzando la teoría de Piaget en donde menciona en relación con el aprendizaje activo que el niño construye su propio conocimiento a partir de la interacción con su entorno; así mismo refuerza la teoría de María Montessori en donde menciona que el juego es una actividad voluntaria, agradable, con una finalidad y espontáneamente elegida.; es por esto que mediante esta experiencias no solo se promovió la participación activa, concentración y aprendizaje significativo si no que en este proceso se generó un espacio para la exploración en donde los niños y niñas pudieron reconocer que no solo mediante actividades súper dirigidas pueden adquirir aprendizaje sino que también por medio del juego con materiales del entorno como hojas secas, semillas, arena, frutos, etc., pudieron no solo aprender conceptos sino relacionarse con el espacio y ver desde otra perspectiva como las metodologías de enseñanza y aprendizaje didáctico facilitan el aprendizaje; asimismo esta experiencia que generó un espacio de reflexión y análisis por parte de los niños y niñas a la luz de las situaciones que se generaron durante la experiencia; los estudiantes se animaron a realizar preguntas y a dar sus propias apreciaciones según sus vivencias durante la experiencia promoviendo espacios para el dialogo y comunicación asertiva.

En relación a los cambios observados en el aspecto ontológico, se observaron mejoras en la atención, concentración y participación de los niños y niñas, ya que hubo mayor intervención en las actividades, dialogo, interacciones, trabajo en equipo y cambios relacionaos especialmente en la manera en cómo los niños y niñas participaron de las experiencias, es decir, las

interacciones fueron más por parte de ellos que forzadas, se divirtieron durante las implementaciones, se animaron a realizar preguntas y a reflexionar sobre los aspectos que les parecieron más importantes de las mismas; estas situaciones fueron más allá de jugar sino de cómo mediante experiencias significativas pueden surgir cambios en la manera en cómo los niños y niñas aprenden y se relacionan con su proceso de formación. En pocas palabras los espacios en los que se vivenciaron las experiencias contribuyeron a que los niños disfrutaran posibilidades para participar de su proceso de aprendizaje e indagar ya su vez se sintieran más libres para participar, preguntar, socializar y explorar, lo cual favoreció la participación activa, atención y concentración durante las experiencias aplicadas.

Por su parte, en la comparación con estudios previos, los hallazgos encontrados en la investigación tienen gran similitud con los estudios que se encuentran citados en el marco teórico, especialmente por lo que menciona Sánchez (2019) citado en Giler Cedeño, M. J. y Meza Intriago, H. A. (2024) “la concentración es la capacidad cognitiva de dirigir toda la atención hacia una tarea o actividad específica mientras se ignoran otros estímulos o distracciones del entorno” por lo anterior, se demostró que por medio de la aplicación de actividades basadas en el juego, los niños lograron mantener la atención en las actividades escolares de manera efectiva, ratificando que la atención es un proceso que se estimula por medio de estrategias significativas; además, los resultados obtenidos se relacionan con lo dicho por Delgado Saeteros et al. (2024) “Es primordial destacar que la innovación pedagógica se enfoca en la mejora del aprendizaje de los estudiantes a través del desarrollo de sus competencias y la interacción entre sus experiencias anteriores y la adquisición de nuevos conocimientos”, además, estos destacan que las experiencias pedagógicas innovadoras ayudan a las competencias y motivan a los estudiantes. Por otra parte, esto tuvo un reflejo en la disposición activa y positiva

de los estudiantes durante las experiencias pedagógicas. De igual manera, se contempla una coincidencia con Piaget (1952) cuando menciona que “el aprendizaje activo permite a los niños construir su propio conocimiento a partir de la interacción con su entorno” es por eso, que en relación con lo anterior se comprobó que por medio de la interacción con el medio, la exploración y experimentación, cada uno de los estudiantes construyó saberes de forma autónoma y significativa, ya que las experiencias les permitieron recolectar información nueva por medio de las experiencias, luego las compararon con saberes propios y de ahí construyeron nuevos saberes que contribuyeron de manera significativa en su aprendizaje.

Asimismo, se observa que el rol docente como facilitador es fundamental, ya que durante las experiencias se les brindó acompañamiento para que los niños aumentaran un interés propio en cada una de las actividades pero dejando espacio para que exploraran y les dieran significado a cada una de las experiencias, tal como lo señala Montessori, citada en Dattari et al. (2017), "Es importante que el maestro dé al niño la suficiente información para estimular su interés y para que pueda utilizar el material, pero, al mismo tiempo, es igualmente importante que sólo le dé el mínimo necesario de manera que quede el mayor campo posible para la investigación individual propia del niño" (pg.6). No obstante, en algunos casos se observaron diferencias particulares en el contexto escolar, lo que da a conocer la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades específicas de los estudiantes, comprobando que la atención se puede potencializar respetando los ritmos de aprendizaje y creando diversos ambientes así como lo menciona el Ministerio de Educación Nacional (2014) en sus bases curriculares para la educación inicial y preescolar, “Así mismo, considera que los niños y las niñas en cualquier momento de su desarrollo disponen de capacidades diversas y de un acervo de habilidades, construcciones y conocimientos con las que se relacionan y comprenden el mundo”. (pg.25)

Sin embargo, una de las principales limitaciones en el desarrollo de este estudio fue el tiempo limitado ya que fue un factor crucial para el diseño e implementación de las experiencias y también el tiempo dispuesto por las docentes del aula ya que aunque las intervenciones se realizaron satisfactoriamente, si fue algo desgastante porque debimos esperar que se dieran algunos espacios entre clases para poder aplicar las experiencias y teniendo en cuenta esto, también damos paso a otro factor en donde surgieron limitaciones y fue el que no se nos brindara una carta que le diera confianza a la maestra y al coordinador para realizar la intervención ya que no hubo un documento por parte de la universidad que nos respaldara para realizar el estudio ya que para poder realizar las entrevistas, encuestas y aplicación de las experiencias era necesario un permiso para recolectar fotos, videos y las voces de los niños y niñas y para poder obtenerlo tuvimos que buscar referencias de la maestra con la que realizamos la práctica pedagógica y así poder obtener la autorización de los padres y el coordinador.

Por otra parte, se pueden rescatar valiosas lecciones entre las cuales que se pudo desarrollar considerablemente la capacidad de adaptación y enfocarse en las actividades claves, lo que permitió enriquecer el proceso investigativo. Asimismo, aunque el tiempo fue limitado se pudo realizar la recolección de datos, la cual sirvió para comprobar la pertinencia del proyecto lo cual demostró que, a pesar de contar con recursos limitados, se puede llegar a obtener resultados significativos, cuando se trabaja con compromiso, dedicación y enfoque.

Finalmente, lejos de desalentar, esta limitación nos motiva a mejorar, aprender, para fortalecer la ejecución y diseño de planeaciones educativas.

Los hallazgos encontrados en el estudio tienen importantes implicaciones didácticas para el contexto educativo, ya que es muy evidente que el uso del juego como estrategia innovadora, favorece significativamente la concentración y atención de los niños. Además, el resultado

obtenido sugiere que el incorporar diversas actividades lúdicas dentro del ámbito escolar no solo favorece el interés del estudiante, sino que también se obtiene una mejora en la disposición y atención por parte de los escolares.

Desde un panorama institucional, estos hallazgos ofrecen una perspectiva para la creación de políticas y programas educativos que promuevan y valoren la diversidad de estrategias innovadoras que fomenten la participación en el aula. Asimismo, los docentes pueden basarse en esta información para diseñar experiencias más dinámicas que satisfagan y potencien las necesidades de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje y las cuales originen ambientes en donde por medio del juego los niños y niñas no solo pueda disfrutar de experiencias en donde pueda divertirse sino adquirir aprendizaje significativo.

Finalmente reflexionar sobre los resultados obtenidos, nos permite comprender que el juego está entrelazado con la educación y que cuando los niños disfrutan lo que hacen, aprenden de una manera significativa y por esta razón es muy importante reorganizar el aprendizaje tradicional y avanzar en enfoques más creativos e innovadores.

A manera de conclusión, en la investigación realizada en el grado primero del Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda del municipio de Abrego, Norte de Santander, se pudo observar que el juego es un instrumento pedagógico positivo para el mejoramiento de la atención y concentración en los niños y niñas y que la aplicación de nuevas estrategias basadas en el juego permitieron mantener la atención de los estudiantes por periodos más extensos, lo que genera un ambiente más participativo y conveniente para el aprendizaje. Por otra parte, los resultados obtenidos destacan la importancia de incluir el juego de manera estructural dentro de las planeaciones educativas, las cuales se pueden adaptar a las necesidades de los niños.

En conclusión, por medio de los hallazgos surgen nuevas preguntas de investigación:
¿Qué juegos son más efectivos para lograr la atención y participación de los niños?, ¿Cómo lograr vincular el juego en todas las áreas?

Por último, para las próximas investigaciones se podrían abordar los interrogantes desde enfoques mixtos, que coordinen el análisis cualitativo y cuantitativo en cada una de las interacciones en el aula para así poder tener una percepción más extensa del impacto del juego en el desenvolvimiento académico.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados obtenidos en la investigación realizada en la institución educativa colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, con niños de primer grado, permitió evidenciar que las estrategias pedagógicas fundamentadas con el juego forman un recurso efectivo para fomentar en los estudiantes la atención, concentración y participación activa de cada uno de ellos. En el transcurso de cada una de las experiencias, las cuales fueron realizadas en función de los objetivos planteados en la investigación, se observó una gran acogida, participación y una actitud positiva y entusiasta por parte de cada uno de los estudiantes que participaron, ya que cada uno de ellos se mostró comprometido para lograr el buen desarrollo de cada una de las experiencias.

Por consiguiente, estas actividades dejaron presente que las actividades mediadas por el juego favorecen la interacción social, la atención y concentración en el aula. Por otra parte, de forma progresiva, se observó que los niños al ver un ambiente distinto, lúdico y estimulante, no solo se sintieron motivados, sino que también permitió mantener su atención de manera efectiva, lo que les facilita su proceso formativo y desarrollo social.

Para concluir, esta investigación arrojó hallazgos los cuales responden a la pregunta de investigación planteada, lo que confirma que las actividades que llevan como eje central el juego, son estrategias valiosas para incentivar la participación, atención y concentración de los niños, creando ambientes educativo más significativos y concordes a sus necesidades.

En el transcurso de este proceso investigativo, se pudo observar que la concentración, participación y aprendizaje significativo se movilizó de manera significativa, ya que se alcanzó una comprensión más amplia sobre el actuar y el ser de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje mediado por el juego. Esta investigación no solo proporcionó la recolección de evidencias significativas, si no que ayudó de manera relevante a evidenciar la efectividad de las

estrategias lúdicas implementadas para mejorar la atención, concentración y aprendizaje; de este modo también se observó una mejora en la participación, lo que permitió reconocer al niño como un sujeto activo, el cual es capaz de construir conocimientos, tomar decisiones y participar en su proceso de aprendizaje.

La variable que se utilizó en la investigación, orientada en la aplicación de estrategias didácticas basadas en el juego, originó un impacto significativo y positivo en los niños de primer grado, del Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda del municipio de Ábrego, N. d S. Por medio de la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego, en donde se logró estimular de manera efectiva la concentración y participación de los estudiantes, los cuales mostraron buena disposición e interés por participar e involucrarse en cada una de las actividades pedagógicas, lo que mostró grandes progresos en relación con la atención, interacción e incluyendo el trabajo en equipo. Sin embargo, es de gran importancia señalar que algunos aspectos pudieron haber alcanzado mejores resultados, en especial en lo que respecta a la adaptación de las actividades conforme a las particularidades individuales de cada niño, ya que, en algunos casos, se pudo evidenciar que algunos tienen diferencias en los ritmos de atención y participación. No obstante, el impacto de esta variable permitió obtener y observar cambios significativos en el desenvolvimiento académico de los niños, afianzando al juego como una estrategia pedagógica importante para fortalecer el proceso de aprendizaje.

Los resultados obtenidos en esta investigación representan una valiosa colaboración al lenguaje existente en el uso de estrategias lúdicas en el entorno educativo, al asegurar que el juego no solo ayuda en el desarrollo social y emocional de los niños, sino que también es una estrategia la cual influye directamente en su capacidad de atención y concentración en el aula.

Esta investigación constituye un enfoque innovador al integrar las actividades lúdicas planteadas en función de los objetivos pedagógicos específicos, lo que cual permite evidenciar como con la planeación intencionada del juego se pueden obtener resultados medibles y apreciables en la relación con la atención, concentración y aprendizaje significativo en los niños. Así mismo, desde un panorama metodológico, el estudio destaca la importancia de la observación y de la intervención orientada en el entorno de aprendizaje, lo que abre la probabilidad de que en próximas investigaciones se profundice en la creación y aplicación de estas estrategias en diferentes niveles educativos. De este modo, esta investigación no solo refuerza la base teórica, la cual apoya la importancia del juego en los grados de básica primaria si no que permite plantear nuevas rutas de innovación pedagógica, asegurando el juego como una herramienta importante para la elaboración de ambientes educativos más dinámicos, creativos, efectivos, inclusivos y significativos; Teniendo en cuenta lo anterior, Leif y Brunelle, (1978: 80 citado en Torres, C., & Torres, M. (2007), sostienen que la preocupación de proteger el juego en la escuela nace de la manifestación de angustia y aburrimiento en las aulas debido a los métodos de aprendizaje monótonos y repetitivos usados por los docentes. Es necesario idear actividades insólitas y hasta sorprendentes que despierten el interés en el aprendizaje (p. 77).

Finalmente, para mejorar las prácticas educativas basadas en los hallazgos, podrían implementarse nuevas estrategias como los rincones de trabajo o juego ya que estos se pueden aplicar de manera individual o grupal y permiten fomentar la autonomía y exploración; además en estos rincones se puede trabajar con diferentes materiales y recursos teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los niños, por ejemplo, rincón de lectura, matemáticas, arte, ciencias, etc.,

Un posible ajuste sería una nueva variable como por ejemplo las emociones, relaciones sociales y afectivas en el aula, ya que por lo general en estas edades surgen grandes conflictos y diferencias por lo que es importante que los niños aprendan a conocerlas, manejarlas y disfrutarla y con relación a la metodología se podría cambiar el tipo de estudio a cuantitativo con la finalidad obtener resultados más precisos y rigurosos y a su vez se podría realizar a grupos más grandes como por ejemplo a todos los primeros de la institución.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. (9 de 2 de 1970) Obtenido <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Barrantes, Rodrigo. (2002). *Investigación: Un camino al conocimiento, un enfoque cuantitativo y cualitativo*. San José, Costa Rica, EUNED.
- Bernal, César. (2000). *Metodología de la Investigación para Administración y Economía*. Colombia: Editorial Nomos
- Britton, L. (2001). *Jugar y Aprender - El Método Montessori*. Paidós.
- Caro, L. (7). Técnicas e instrumentos para la recolección de datos. *Recuperado de <https://www.lifeder.com/tecnicas-instrumentos-recolección-datos>*.
- Carracedo, M., Sánchez, D., & Zunino, C. (2017, December). Consentimiento informado en investigación. In *Anales de la Facultad de Medicina* (Vol. 4, pp. 16-21).
- Cedeño, M. J. G., & Intriago, H. A. M. (2024). Guía lúdica para fortalecer la atención y concentración en niños de educación inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(3), 1060-1072.
- Cordero, M. N. M. C., Castro, M. A. Z., Salazar, M., & Galabay, F. G. C. (2016).
- Dattari, C., Bonnefont, J., Falcone, C., Giangrandi, B., Mingo, G., Naretto, D., & Souper, C. (2017). El Método Montessori. *Teoría de la educación*, 1-12.
- Delgado Saeteros, E. Z., Lema Cachinell, B. M., & Lema Cachinell, A. N. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para el desarrollo de aprendizajes significativos en la educación superior. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(1), 80-88.

- Estrategias pedagógicas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje. In *Memorias del segundo Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas: Por una educación innovadora, para un desarrollo humano sostenible* (pp. 156-169). Instituto Superior Tecnológico Bolivariano.
- Hernández Mendoza, S., & Duana Ávila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9 (17), 51-53.
- Hernández Rivera, E., & Mancilla Dávila, P. R. (2021). Confidencialidad de datos en un hospital-escuela dedicado a la investigación. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 21(2), 41-55.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Jiménez. (2002). La lúdica. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/004579065232e19c17c35>
- Joao, O.P. (2009). *Diccionario Pedagógico*. San Salvador: Centro de Investigación Educativa, Colegio García flamenco Junco Chávez, L. M., García Arellano, K. E., Ordoñez Vivero, R. E., & Reigosa Lara, A. (2024). Aplicación de la teoría sociocultural de Vygotsky y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo bachillerato: English. *Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación*, 9(4), 86–113.
<https://doi.org/10.33262/rmc.v9i4.3242>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. <https://n9.cl/uupnv>

Machado, M.; Márquez, A.M. y Suárez, M. (2019). La concentración de la atención en escolares sordos implantados de primer grado. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (febrero, 2019).

Merriam, S.B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass.

Ministerio de educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*. DOCUMENTO NO. 22 serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Sentido de la educación inicial*. DOCUMENTO NO. 20 -serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.

Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 133-142.

Morocho Muñoz, N. P. (2023). *Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022* (Bachelor's thesis).

Pérez M. (2003). *Orientación Educativa y Dificultades de Aprendizaje*. España: Thomson.

Pesantes, G; Ríos, M y Boscaini, f. *El niño inquieto*. Quito: Centro Nacional 2005.

Piaget, J. (1961). *El juego y la formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

Rodríguez Pintor, Juana y Liliana Caso de Palá. 2000. *El dilema de la participación en la enseñanza universitaria*. <<https://core.ac.uk/reader/95052222>> [Consulta: 07 mayo 2021].

Stake, R.E. (1994). Case studies. En N.K. Denzin y Y.S. Lincoln (Dirs.). *Handbook of qualitative research* (págs. 236-247). London: Sage.

Stefan Zweig. (1881-1942).

Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Obtenido de Universidad de los Andes: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf*.

UNICEF- *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF (1989). *Convención sobre los derechos del niño*.
<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>

UNICEF (2022) *Serie De Formación Sobre El Enfoque Basado En Los Derechos De La Niñez*.
[https://www.unicef.org/chile/media/7031/file/Mod 4 derecho participacion.pdf](https://www.unicef.org/chile/media/7031/file/Mod%204%20derecho%20participacion.pdf)

Vygotsky, L. *Instrumento y símbolo en el desarrollo del niño*, Barcelona: Piidos. 1988. Pág.3

Walker, R. (2002). Case study, case records and multimedia. *Cambridge Journal of Education*, 32, 109-127.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

[https://drive.google.com/drive/folders/1yuDJRW68JIHwBicLiETlm5DBvdMymP9o?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1yuDJRW68JIHwBicLiETlm5DBvdMymP9o?usp=drive_link)

[p=drive link](#)